



Sekretäre / Zeitnehmer

Neulinge und Fortgeschrittene

Ausrüstung



Kampfgericht-Tisch (vom Heimverein bereitzustellen)

- Bedienungspult Zeitmessenanlage
- Pfeife / Hupe
- Schreibutensilien (Kugelschreiber, Hinausstellungs-Zettel)
- Stoppuhr (kein Smart-Phone)
- Gelbe, rote und blaue Karte zum Bestätigen
- 2 grüne Karten „Team Time-Out“ (TTO) für Heim/Gast
- Laptop



		
		SPIELER- NR.
:		ZEIT DES WIEDER- EINTRITTS



Aufgaben



Aufgaben Sekretär

- Bedienung Laptop mit nuScore

Aufgaben Zeitnehmer

- Bedienung Zeitmessaanlage (Zeit, Tore, TTO)
- Kommunikation mit Schiedsrichter (Handzeichen)
- Ausfüllen Hinausstellungs-Zettel (2min-Strafen)

Gemeinsame Aufgaben

- Kenntnis der Handballregeln
(<https://www.dhb.de/de/verband/schiedsrichter/regelwerk>)
- Auswechselzone beobachten
- Wechselfehler beachten / melden

Spielablauf



Vor dem Spiel

- Anwesenheit SK / ZN mind. 30min vor Spielbeginn
- Besprechung mit SR und Trainern ca. 30min vor Beginn
(Verfügbarkeit Spiel-Pins / Spieler mit gelber Karte / Anzeige TTO / Anzeige Hinausstellung)
- Funktionstüchtigkeit Laptop / Zeitmessenanlage testen

Zu beachten

- Pro Mannschaft max. 16 Spieler und 5 Offizielle
- Person kann nicht gleichzeitig Spieler und Offizieller sein
- Nach Anpfiff kein Streichen von Personen mehr zulässig
- Ausnahme: Offizieller kann gestrichen und Spieler werden

Spielablauf



Während dem Spiel

- Neutralität
- Keine Kritik am Schiedsrichter
- Aufmerksamkeit
- Kein Alkohol, Essen, Handy
- Nur eingetragene Spieler/Offizielle auf der Bank
- Spieler dürfen die Bank zum Warmmachen verlassen
- Auswechselzone frei -> SK / ZN gute Sicht
- Team-Timeout
- Regelgerechtes Auswechseln
- Disqualifizierte müssen Auswechselraum verlassen

Spielablauf



Kommunikation mit dem Schiedsrichter

- Pfiffarten
- Anpfiff
- Tore
- 7-Meter / Strafen
- Timeout / Team-Timeout
- Verletzungen



Spielablauf



Strafen

- Verwarnungen, Hinausstellungen und Disqualifikationen werden vom SK im Spielbericht eingetragen
- ZN händigt nach Vergehen Hinausstellungs-Zettel aus: Trikot-Farbe / Spielernummer / Wiedereintrittszeit

Team-Timeout

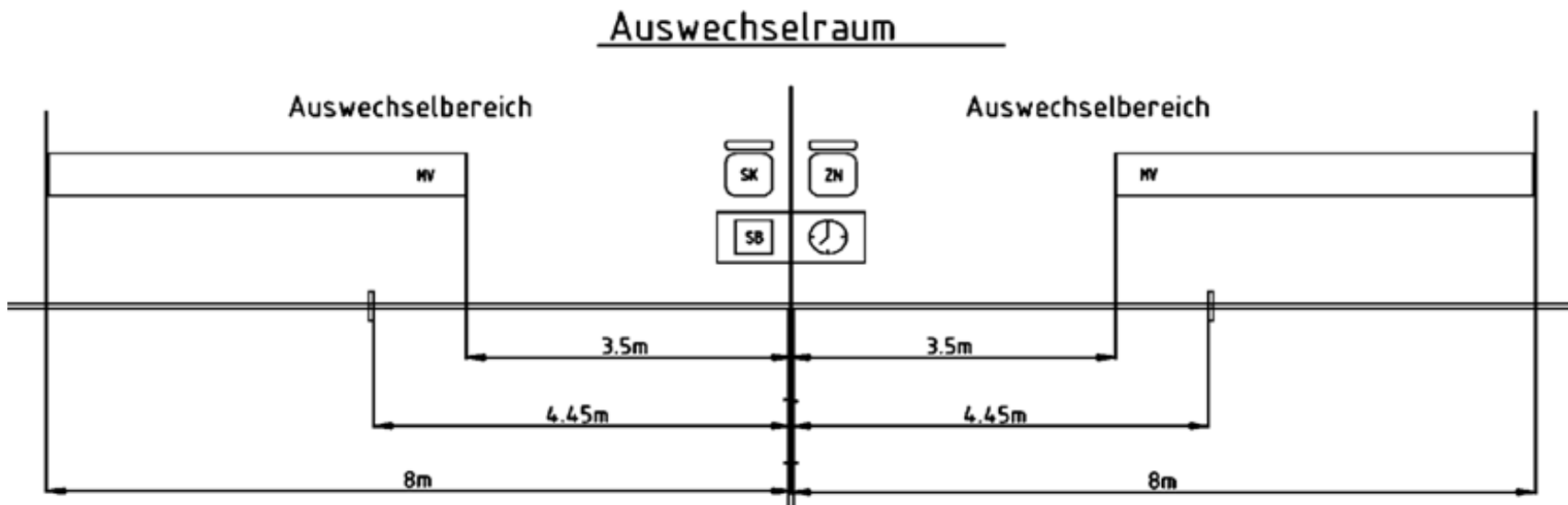
- MV legt grüne Karte auf den Tisch oder übergibt sie an SK/ZN (direkt ohne Zögern)
- Prüfung, ob die Mannschaft in Ballbesitz (falls nein, Rückgabe Karte an MV)
- Pfiff / Hupe > Spielzeit anhalten (SK + ZN) > 1-Minuten-Countdown starten
- Grüne Karte hochhalten > beantragendes Team anzeigen

Spielablauf



Spielerwechsel

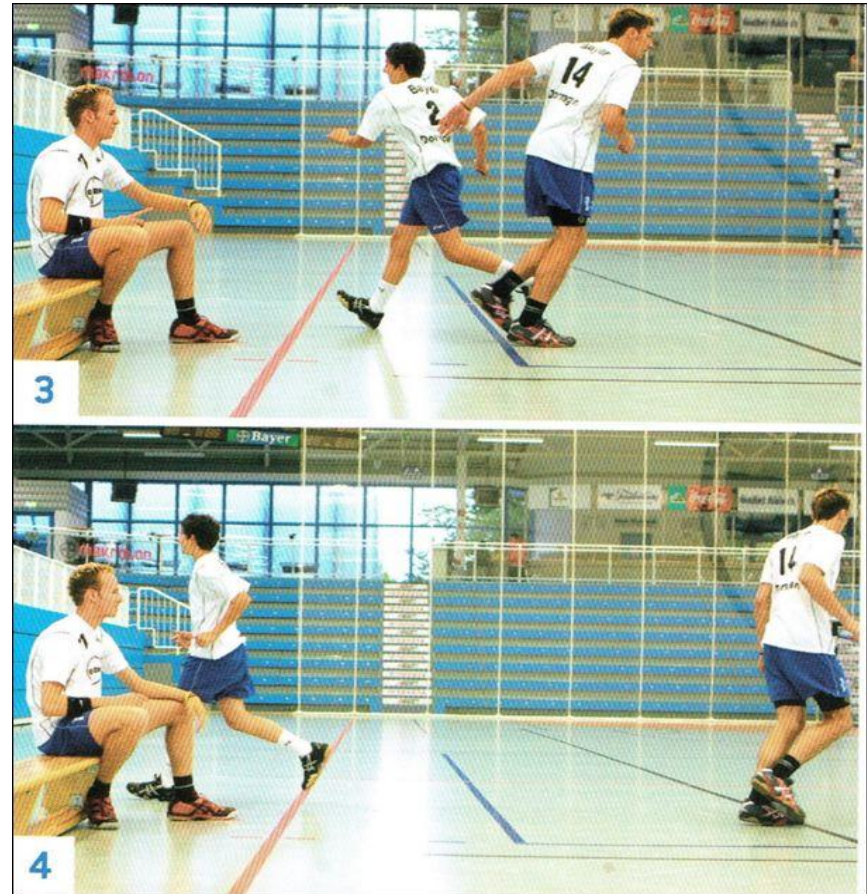
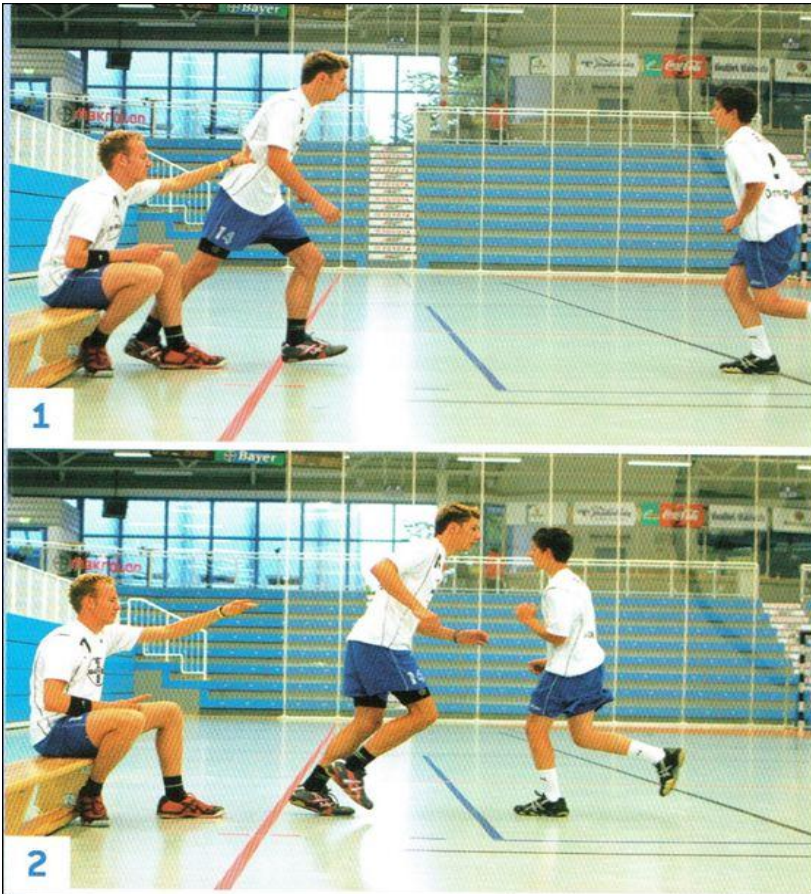
- E-Jugend, D-Jugend, C-Jugend und B-Jugend wechseln nur in Ballbesitz
- A-Jugend und Aktive wechseln jederzeit



Spielablauf

Wechselfehler

– Vorzeitiges Eintreten



Spielablauf



Wechselfehler

– Falsches Eintreten



Spielablauf



Wechselfehler

- Pfiff / Hupe > Spielzeit anhalten (SK + ZN)
- Fehlbaren Spieler identifizieren und SR informieren

Unklarheiten / besondere Vorkommnisse

- Pfiff / Hupe während Unterbrechung (FW, Ab-/Anwurf, o.ä.)
- Spielzeit anhalten (SK + ZN)
- Rücksprache mit SR

Halbzeit

- Abgleich von Spielstand und Strafen
- Kampfgericht-Tisch soll unter Aufsicht stehen

Spielende

- Abgleich von Spielstand und Strafen
- Eventuelle Eintragungen in Spielbericht

E-Jugend



Abweichende Aufgaben Sekretär

- Keine! (Bedienung nuScore mit Toren und Strafen wie sonst auch)
- Nach Spielende ist das Ergebnis im Schiedsrichter-Bericht wie im folgenden Beispiel einzugeben (S=Schützen, T=Tore)
Halbzeitstand: $2 HS \times 5 HT = 10 \quad : \quad 3 GS \times 3 GT = 9$
Endstand: $3 HS \times 9 HT = 27 \quad : \quad 5 GS \times 6 GT = 30$
- Der Multiplikationsfaktor ist auf die Anzahl der Spieler der Mannschaft mit der niedrigeren Spieleranzahl begrenzt!

Abweichende Aufgaben Zeitnehmer

- Bedienung Zeitmessanlage (Zeit, TTO)
- Tore dürfen auf der Hallenanzeige **nicht** angezeigt werden!
- Notieren der unterschiedlichen Torschützen pro Mannschaft (auf Extrablatt Trikotnummern nacheinander auflisten)

Verhalten



Verhalten als Zuschauer

- Auf dem Spielfeld steht der Spaß **im Vordergrund!**
- Jede Mannschaft hat einen Trainer auf der Bank, der eine entsprechende Ausbildung hat. Anweisungen von der Tribüne sind unerwünscht und für Kinder eventuell irreführend.
- Schiedsrichter haben eine Ausbildung und kennen die Regeln. Zuschauer kennen diese häufig nur vom Hörensagen und oft nicht vollständig.
- Aggressivität auf der Tribüne überträgt sich häufig auf das Spielfeld. Ist das erwünscht?
- Zuschauer sind zum Anfeuern und Klatschen da, nicht zum Meckern!